SUPER TRUCOS

Nº 1

SUPER JUEGOS

64 páginas con todas las claves, códigos y otros secretos de los mejores videojuegos del momento

LAST BRONX

SF EX PLUS ALPHA

TODAS LAS LLAVES Y COMBOS

LYLAT WARS

LA OTRA GUERRA DE LAS GALAXIAS





Recorre victorioso los más recónditos planetas del Sistema Lylat con esta prodigiosa guía





SUMARIO





REPORTAJE

EL MEJOR ECTS



Un año más, Londres acogió la feria europea del videojuego bajo la sombra amenazadora del imponente E3. Los que allí estuvimos pudimos contrastar la todavía gran diferencia existente entre ambos certámenes. De cualquier forma, la muestra resultó ser mucho más suculenta de lo habitual, con la presentación de determinados títulos que en Atlanta todavía no estaban a disposición de los asistentes. El stand de Sony, la imponencia del stand de Eidos (que le ha cogido el gustillo a eso de mostrar jovencitas bien dotadas con poca ropa), la presencia de Nintendo o las primeras imágenes "in situ" de RESIDENT EVIL 2 son algunas de las cosas que destacaríamos del ECTS'97. De allí nos volvimos con dos cosas: una, el desmadre de las fiestas de las compañías, buenas donde las haya; y dos, los lanzamientos que las mismas nos han preparado para los próximos meses. En las siguientes páginas encontraréis una relación de títulos, especificando formato y fecha de lanzamiento (unas veces el mes y otras el cuarto del año en que aparecerá). Que lo disfrutéis.



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

	Nintendo 64	PlayStation	Sega Saturn	
BROKEN SWORD II		●		12/97
BUSHIDO BLADE		●		1/98
CRASH BANDICOOT 2		●		12/97
DEPTH		●		1Q/98
FINAL FANTASY VII		●		11/97
MEDIEVIL		●		12/97
NAMCO MUSEUM VOL. 5		●		10/97
NIGHTMARE CREATURES		●		10/97
POINT BLANK		●		12/97
STEEL REIGN		●		1Q/98
TREASURES OF THE DEEP		●		1Q/98
X-FILES		●		S.C.
Z		●		12/97

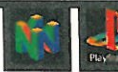
Sony dejó impresionados a todos los asistentes con un inmenso stand en el que daba buena cuenta del buen momento de su sistema de juegos. Además de presumir de la cantidad de third parties que desarrollan juegos para PlayStation, Sony encandiló al personal con la presentación de los que serán sus productos estrella para la campaña navideña y, por supuesto, del año 98. CRASH BANDICOOT 2, BROKEN SWORD II, POINT BLANK y, cómo no, el esperado FINAL FANTASY VII (que el próximo mes aparecerá en castellano) coparon la atención de los asistentes. Allí, además, tuvimos la ocasión de hablar con muchos de los diseñadores que trabajan para Sony.



BUSHIDO BLADE — DEPTH — FINAL FANTASY VII

NAMCO MUSEUM 5 — TREASURES OF... — BROKEN SWORD II

NINTENDO




	N64	PlayStation	Saturn	
BANJO & KAZOOIE	●			10/98
BOMBERMAN 64	●			12/97
CONKER'S QUEST	●			10/98
DIDDY KONG RACING	●			12/97
GOLDEN EYE	●			11/97
MISCHIEF MAKERS	●			12/97
YOSHI´S SPIRIT	●			10/98
ZELDA 64	●			S.C.



BANJO & KAZOOIE · DIDDY K. RACING · GOLDEN EYE

YOSHI´S SPIRIT · BANJO & KAZOOIE · DIDDY K. RACING

Nintendo estuvo presente en el ECTS de Londres, una señal de la necesidad de la compañía por promocionar sus productos para Nintendo 64 allá donde sea posible. No eran muchas las novedades que mantenía en el stand (apenas GOLDEN EYE), pero sí pudimos hacernos con un programa de lanzamientos para la 64 de Nintendo. En él destacan las creaciones de Rare, con DIDDY KONG RACING a la cabeza, aunque YOSHI'S SPIRIT y BANJO & KAZOOIE serán dos títulos a tener muy en cuenta. Game Boy también contaba con un par de grandes lanzamientos: GOLDEN EYE y DONKEY KONG LAND 3.



GOLDEN EYE · YOSHI´S SPIRIT · DIDDY K. RACING

SEGA

	N64	PlayStation	Sega Saturn	
ATLANTIS			●	4Q/97
BURNING RANGERS			●	4Q/97
SWWS ´98			●	4Q/97
FORMULA KARTS			●	4Q/97
SEGA TOURING CAR			●	4Q/97
PANZER DRAGOON SAGA			●	4Q/97
QUAKE			●	4Q/97

SWWS ´98 — P. DRAGOON SAGA — BURNING RANGERS

SEGA NOS LLEVO AL HOTEL HILTON A CONOCER SU PLAN DE LANZAMIENTOS PARA ESTAS NAVIDADES VENIDERAS.

PSYGNOSIS

	N64	PlayStation	Sega Saturn	
COLONY WARS		●		11/97
ELRIC		●		2/98
G-POLICE		●		10/97
OVERBOARD		●		10/97
POWER SOCCER 2		●		12/97
PSYBADEK		●		1/98
RASCAL		●		3/98
RESPECT INC.		●		S.C.
TELURIAN DEFENDER		●		S.C.

G-POLICE — PSYBADEK — RASCAL

ELECTRONIC ARTS

				
AUTODESTRUCT		●		12/97
DUNGEON KEEPER		●		4Q/98
FIFA: RUMBO AL MUNDIAL	●	●	●	11/97
NBA LIVE ´98		●	●	4Q/97
NASCAR ´98		●	●	4Q/97
POPULOUS: 3RD COMING		●		4Q/97
REBOOT		●		1/98
SKULLMONKEYS		●		12/97
TEST DRIVE 4		●		11/97
THEME HOSPITAL		●		11/97





FROGGER — FIFA: RUMBO AL... — SKULL MONKEYS




SKULL MONKEYS — REBOOT — NASCAR

ACTIVISION

				
APOCALYPSE		●		4/98
PITFALL 3D		●		3/98





PITFALL 3D — APOCALYPSE — PITFALL 3D

ACCLAIM SOFTWARE

				
ACCLAIM SPORTS SOCCER	●			2Q/98
BATMAN & ROBIN		●		11/97
BUST A MOVE 3		●	●	4Q/97
CONSTRUCTOR		●		11/97
FORSAKEN	●	●		3/98
NFL QUARTERBACK C. ´98	●			11/97


BATMAN & ROBIN — A. SPORT SOCCER — NFL QB CLUB ´98
BUST A MOVE 3 — CONSTRUCTOR — FORSAKEN

EIDOS

				
DAIKATANA		●		S.C.
DEATHTRAP DUNGEON		●		S.C.
LUNATIK		●		S.C.
NINJA		●		9/98
TOMB RAIDER II		●		11/97
WORLD LEAGUE SOCCER		●		S.C.


DEATHTRAP DUN...


NINJA


TOMB RAIDER II

KONAMI

				
CASTLEVANIA		●		10/97
G.A.S.P.	●			1Q/98
GOEMON 64	●			1Q/98
LETHAL ENFORCES 1 & 2		●		10/97
METAL GEAR		●		2Q/98
MIDNIGHT RUN		●		S.C.
NAGANO WINTER OLYMPIC	●	●		1/98
NBA IN THE ZONE ´98	●	●		12/97
OTHER LIFE, AZURE DRE...		●		1Q/98
POY POY		●		4Q/97


CASTLEVANIA · G.A.S.P. · GOEMON 64 · METAL GEAR · MIDNIGHT RUN · NAGANO WO

LUCAS ARTS

				
HERC´S ADVENTURE		●		12/97
MASTERS OF TERASKASI		●		12/97





M. OF TERASKASI

HERC´S ADV.

M. OF TERASKASI

INFOGRAMES / OCEAN

				
DYNASTY WARRIORS		●		10/97
JERSEY DEVIL		●		10/97
LUCKY LUKE		●		11/97
MATCH DAY 3		●		10/97
MISSION: IMPOSSIBLE	●			S.C.
THE SPACE CIRCUS	●			S.C.
UEFA SOCCER		●		S.C.
VIPER		●		S.C.
WETRIX	●			S.C.



WETRIX — MATCH DAY 3 — LUCKY LUKE

VIPER — UEFA SOCCER — MISSION: IMP.

TITUS

				
LAMBORGHINI 64	●			11/97
SUPERMAN	●			2Q/98
VIRTUAL CHESS 64	●			2/98



LAMBORGHINI 64 — VIRTUAL CHESS 64 — LAMBORGHINI 64

INTERPLAY

				
CAESARS PALACE		●		4Q/97
CLAYFIGHTERS 63 1/3	●			4Q/97
CLAYFIGHTERS EXTREME		●		1Q/98
CRIME KILLERS		●		1Q/98
EARTHWORM JIM 3D		●		S.C.
POWER BOAT RACING		●		1Q/98
WILD 9		●		2Q/98
VR BASEBALL		●		2Q/98
VR POOL ´98		●		1Q/98



EWJ 3D — WILD 9 — POWER BOAT
CRIME KILLERS — EWJ 3D — C. FIGHTERS 63 1/3

FOX INTERACTIVE

				
CROC		●	●	10/97

CODEMASTERS

				
TOURING CAR CHAMP.		●		11/97

VIRGIN / CAPCOM

				
BEAST		●		11/97
MARVEL SUPER HEROES		●	●	11/97
RED ALERT		●		11/97
RESIDENT EVIL 2		●		4Q/98
RE DIRECTOR´S CUT		●		12/97
SFII COLLECTION		●		12/97

M. SUPER HEROES — BEAST — RED ALERT

RESIDENT EVIL 2 — BEAST — RESIDENT EVIL 2

GTI

				
BUG RIDERS		●		S.C.
DUKE NUKEM		●		11/97
HEXEN	●			S.C.
MK MYTHOLOGIES	●	●		S.C.
QUAKE 64	●			S.C.
SAN FRANCISCO RUSH	●			S.C.



SAN FRANCISCO R.



MK MYTHOLOGIES



BUG RIDERS

Street Fighter EX plus α

ESTE ES EL STREET FIGHTER QUE MAS COMBOS, GOLPES ESPECIALES Y LLAVES POSEE. COMO NO PODIA SER DE OTRA MANERA, SUPER JUEGOS TE MUESTRA TODOS SUS SECRETOS Y MOVIMIENTOS EN ESTA GUIA. SI CREIAIS QUE STREET FIGHTER PERDERIA JUGABILIDAD AL SER PASADO A LAS 3D, ESTABAIS MUY EQUIVOCADOS, Y ESTA GUIA SIRVE COMO PRUEBA PARA DEMOSTRARLO.

CLAVES

GE	GOLPE ESPECIAL		
SC	SUPER COMBO	PD	PUÑO DEBIL
↑	ARRIBA	KF	PATADA FUERTE
↓	ABAJO	KM	PATADA MEDIA
→	DERECHA	KD	PATADA DEBIL
←	IZQUIERDA	3P	3 PUÑOS A LA VEZ
↗	DIAG. ARRIBA DERECHA	3K	3 PATADAS A LA VEZ
↘	DIAG. ABAJO DERECHA	(A)	EN EL AIRE
↖	DIAG. ARRIBA IZQUIERDA	(C)	PEGADO AL ENEMIGO
↙	DIAG. ABAJO IZQUIERDA	(E)	CARGAR 2 SEGUNDOS
P	CUALQUIER PUÑETAZO	360°	UN CIRCULO ENTERO
K	CUALQUIER PATADA	720°	DOS CIRCULOS
PF	PUÑO FUERTE	(X3)	HACERLO 3 VECES
PM	PUÑO MEDIO	(X4)	HACERLO 4 VECES

PLAYSTATION-COIN-OP
CAPCOM-ARIKA
BEAT'EM-UP

DARUN MEISTER



Darun es un semi-clon de Zangief. Sus movimientos más potenciados son las llaves, de hecho, uno de sus súper combos es impresionante. Si quieres "robarle" a tu rival haciéndole un súper combo imparable, haz esto: Teniendo como mínimo dos niveles de "Super", haz un Tasogare Lariat (SC) asegurándote de que el oponente se cubre, mientras le golpeas, gira el mando rápidamente mientras pulsas el puño, así, le harás el Chouzetsukishinbom (SC) sin que él pueda cubrirse ni hacer nada para evitarlo.



	LARIAT
GE	→↓↘ P
	GANGES DDT
GE	→↓↘ K
	BRAHMA BOMB
GE	360° P (C)
	INDORA BASHI
GE	360° K (C)
	DARUN CATCH
GE	←↓↙ P
	TASOGARE LARIAT
SC	→↓↘→↓↘ P
	SHIN INDORA BASHI
SC	↓↙←↓↙← K
	CHOUZETSUKISHINBOM
SC	720° P (C)







ORAA! KICK
GE → KM

VAULTING KICK
GE →↘↓↙← KM/KF (C)

SOUL FIRE
GE ↓↘→ P

RISING DRAGON
GE →↓↘ P

JUSTICE FIST
GE ←↓↙ P

FIRE FORCE
SC ↓↘→↓↘→ P

TRIPLE BREAK
SC ↓↙←↓↙← K



ALLEN SNIDER



Allen es uno de los típicos imitadores de Ryu, al igual que Dan en SF Alpha o Sean en SF3. Su Justice Fist revienta los proyectiles como los Sonic Boom de Guile o los Hadoken de Ryu. Este es uno de los personajes que puede combinar sus dos especiales en un solo combo: Patada fuerte en salto, patada media de pie, Justice Fist con el puño débil, muy rápidamente Fire Force y para terminar el Triple break. Si no sóis capaces de hacer este combo, mejor que paséis más tiempo en el modo Training.

BLAIR DAME



Una de las dos nuevas féminas que comienza su andadura por el mundo STREET FIGHTER es Blair. Blair utiliza un sistema de lucha bastante diferente a los vistos antes en cualquier otro SF. Su Sliding Arrow hace una llave al oponente y lo tira al suelo sólo si el oponente está de pie. Si está agachado, le golpeará como si fuera un barrido y lo tirará al suelo. Blair es capaz de gastar los 3 niveles de SC en un solo combo: Shoot Kick (x2), Spin Side Shoot, Mirage Combo Kick, Spin Side Shoot.



LIGHTNING KNEE
GE → ↓ ↘ K

SHOOT KICK
GE ↓ ↙ ← K (X3)

SLIDING ARROW
GE ↓ ↘ → K

SHOOT UPPER
GE → ↓ ↘ P

MIRAGE COMBO KICK
SC ↓ ↘ → ↓ ↘ → P

SPIN SIDE SHOT
SC ↓ ↘ → ↓ ↘ → K







YOSOKYAKU

GE ↓ KM (A)

HYAKU RETSUKYAKU

GE K (REPETIDAMENTE)

SPINNING BIRD KICK

GE ↓↘→ K

HIEN SHU

GE ↓↙← K

KIKOUSHO

SC ↓↘→↓↘→ P

SENRETSUKYAKU

SC ↓↘→↓↘→ K



CHUN-LI



Chun-li se ha ganado a pulso el título de luchadora más famosa del mundo del videojuego. En esta ocasión, recupera el Spinning Bird Kick perdido en SF Alpha, y toma de él sus especiales. Los fanáticos de Chun-Li quedarán sorprendidos al ver la cantidad de nuevos combos que es capaz de liberar sin apenas dificultad. Un Combo Juggle curioso: Haz un Spinning Bird Kick sin estar pegado a la pared, si lo estás no sale, en cuanto lo termine, saltar y hacer inmediatamente tres YosoKyaku.

CRACKER JACK



Este personaje, debutante en SFEX, es lo más parecido a Balrog que se haya visto en ningún STREET FIGHTER. Sus golpes de carga, puño y patada son idénticos a los del boxeador. Uno de sus SC es una preciosa llave que desgraciadamente es imposible de combinar. Un buen combo para el que tendrás que tener los 3 niveles de SC: Home Run Hero, Batting Hero, Crazy Jack, Home Run Hero. Os costará combinar el Batting Hero con el Crazy Jack, pero cuando os salga, quitaréis muchísima energía al rival.





DASH STRAIGHT
GE ← (E) → P

DASH UPPER
GE ← (E) → K

FINAL PUNCH
GE 3P/3K (E)

BATTING HERO
GE ←↙↓↘→ P

SOCCER BALL KICK
GE ←↙↓↘→ K

CRAZY JACK
SC ← (E) → ← → P

HOME RUN HERO
SC ↓↙←↓↙← P

RAGING BUFFALO
SC ← (E) → ← → K







SENPUU KYAKU
GE → KM

ZENHOU TENSHIN
GE ↓↙← P

BETA SHOOT UPPER
GE →↓↘ P

BETA JUSTICE FIST
GE ←↓↙ P

BETA PURIMU KICK
GE →↓↘ K

BETA HEIN SHU
GE ↓↙← K

BETA TATSUMAKI
GE ↓↘→ K

BETA KILL TRUMP
SC ↓↘→↓↘→ P

BETA GARYUMESSHU
SC ↓↘→↓↘→ K (A)

BETA KYENSHOU
SC ↓↘→↓↘→ K

BETA SHINKU TATSU
SC ↓↙←↓↙← K (A)

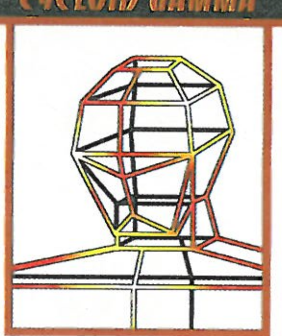
CYCLOID BETA

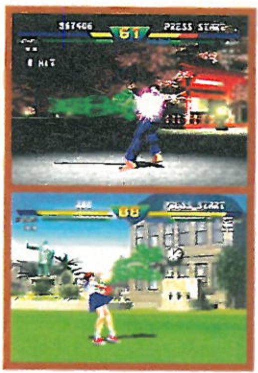


Cycloid Beta es una recopilación de golpes al estilo Ryu, de todos los existentes en el juego. Es más rápido que los personajes normales y quita algo más de energía. La mayoría de sus combos pueden ser iguales a los de Ryu o Ken, todo depende de los Súper Combos que poseen ambos. Su aspecto es el de una transparencia que va cambiando constantemente de color. Un combo fácil que Ryu puede hacer también: Patada fuerte en salto, puño medio agachado, Beta TatsuMaki, Beta Shinku TatsuMaki.



CYCLOID GAMMA





Cycloid Gamma, al contrario de Cycloid Beta, basa todos sus golpes en movimientos de carga, como los de Guile o Cracker Jack. De hecho, varios golpes de ambos luchadores están recogidos en este "popurrí" de movimientos llamado Cycloid Gamma. Su aspecto es el de un personaje normal hecho a base de Flat Polygons (polígonos sin texturas), de tal manera, que parecerá que estáis viendo un amasijo de varillas con forma de persona. Su Slide Arrow sólo tira al oponente, no le hace una llave.

GAMMA HYAKURETSU
GE | K (REPETIDAMENTE)

GAMMA SKULLO CRUSH
GE | ← (E) → P

GAMMA SLIDE ARROW
GE | ← (E) → K

GAMMA FINAL PUNCH
GE | 3P/3K (E)

GAMMA HEAD PRESS
GE | ↓ (E) ↑ P

GAMMA SOMERSAULT
GE | ↓ (E) ↑ K

GAMMA RESUARUKANA
SC | ↙ (E) ↘↙↗ P

GAMMA DOUBLE S.S.K.
SC | ↙ (E) ↘↙↗ K

GAMMA GOGA
SC | ← (E) → ← → P

GAMMA KNEE PRESS
SC | ← (E) → ← → K









DRILL HEAD
GE | ↓ P (A)

DRILL KICK
GE | ↓ K (A)

YOGA TELEPORT 1
GE | → ↓ ↘ 3P/3K

YOGA TELEPORT 2
GE | ← ↓ ↙ 3P/3K

YOGA FIRE
GE | ↓ ↘ → P

YOGA FLAME
GE | ↓ ↙ ← P

YOGA BLAST
GE | ↓ ↙ ← K

YOGA INFERNO
SC | ↓ ↘ → ↓ ↘ → P

YOGA DRILL KICK
SC | ↓ ↘ → ↓ ↘ → K

YOGA REIENDO
SC | ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← K

DHALSIM

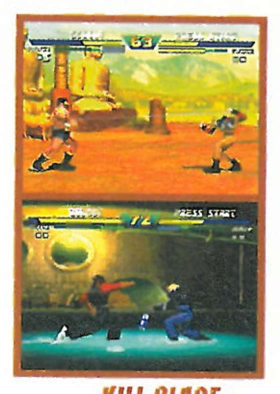


Después de su sorprendente aparición en SF Alpha 2, Capcom decide incluirlo también en esta nueva versión 3D de STREET FIGHTER. Esta vez, Dhalsim viene cargado de mejoras, sobre todo en lo que a Super Combos se refiere. Un buen y sorprendente Combo podría ser: Yoga Blast, Yoga Inferno, Yoga Rejendo, Yoga Drill Kick (con la patada media), puño fuerte de pie (que dé el cabezazo). Al principio resultará difícil encadenar los 3 primeros golpes, sobre todo el Yoga Inferno con el Yoga Rejendo. A practicar.

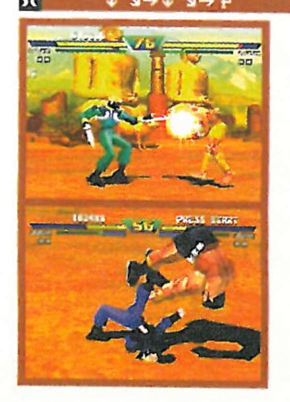
DOCTRINE DARK



Doctrine Dark es un nuevo fichaje del mundo STREET FIGHTER, y la verdad es que no podía haber hecho una aparición más triunfal. D. Dark posee una depurada técnica a base de armamento como minas (Explosion), un cable que utiliza como si de Scorpion de MK se tratase, o unos cuchillos (Kill Trump). Sus combos son difíciles pero muy vistosos, por ejemplo: Dark Wire, Dark Hold, puño débil de pie, patada fuerte de pie, Kill Trump. Aquí lo difícil es compenetrar el Dark Hold con el puño débil.



	Movimiento	Comando
GE	KILL BLADE	→ ↓ ↘ P
GE	DARK WIRE	↓ ↘ → P
GE	DARK SPARK	(DARK WIRE) P
GE	DARK HOLD	(DARK WIRE) ← P
GE	EX-PLOSION	↓ ↘ → K
SC	KILL TRUMP	↓ ↘ → ↓ ↘ → K
SC	DARK SHACKLE	↓ ↘ → ↓ ↘ → P





MAI
GE → ↓ ↘ 3P

KIZAN
GE → ↓ ↘ P

JAZAN
GE ← ↓ ↙ P

SHUGA
GE ↓ ↘ → P

RAIGA
GE → ↓ ↘ K

GOGA
GE ← ↙ ↓ ↘ → K

KIENBU
SC ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← P (A)

KIENSHOU
SC ↓ ↘ → ↓ ↘ → P



GARUDA



Garuda es ni más ni menos que el gran Jefe Final de STREET FIGHTER EX, que no aparecerá si nuestras habilidades con el pad dejan algo que desear. La mayoría de sus golpes restan mucha energía y suelen suponer un combo muy superior a lo normal. Un combo difícil de ejecutar y que gasta los 3 niveles de SC: puño fuerte en salto, puño fuerte agachado, KienBu, KiEnShou y KienBu. Los tres primeros golpes son fáciles de hacer, lo complicado es cancelar el KiEnShou en el aire para hacer el KienBu.

AKUMA



El personaje de Capcom que más apariciones ha hecho en el mundo de los videojuegos (sin contar a Megaman, por supuesto), reaparece en SFEX con una inusitada fuerza y con uno de los más completos repertorios de golpes de entre todos los existentes en el juego. Como siempre, lo mejor de Ryu y Ken en un solo personaje, y algo más. Uno de los combos mas extensos del juego: Puño fuerte en salto, puño fuerte agachado, Shakunetsu Hadoken, Messatsu Go-Hado, Messatsu Go-Shoryu, Tenma Go-Zanku.



TENMA KUUJINKYAKU
GE ↓ KM (A)

ZENHOUTENSHIN
GE ↓↙← P

ASHURA SENKU 1
GE →↓↘ 3P/3K

ASHURA SENKU 2
GE ←↓↙ 3P/3K

GO HADOKEN
GE ↓↘→ P

GO SHORYUKEN
GE →↓↘ P

SHAKUNETSU HADOKEN
GE →↘↓↙← P

ZANKU HADOKEN
GE ↓↘→ P (A)

TATSU-ZANKUKYAKU
GE ↓↙← K (X4)

MESSATSU GO-HADO
SC ↓↙←↓↙← P

MESSATSU GO-SHORYU
SC ↓↘→↓↘→ P

TENMA GO-ZANKU
SC ↓↘→↓↘→ P (A)

SHUNGOKUSATSU
SC PD PD → KD PF





RYUUSUI

GE — 360 P (C)

CHOGEKIHO

GE — ↓↘→ P

KYAKUGEKI

GE — ↓↙← K

SHOURINGEKI

GE — ↓↙← P

KIRENEKI

SC — ↓↙←↓↙← P

GEKIHOUGI

SC — ↓↙←↓↙← K

RENSHOUGEKI

SC — ↓↘→↓↘→ P

RENBU

SC — PD PD → KD PF



DEVIL HOKUTO



Este personaje, que en realidad se llama Chi no Fuuin wo to kare ta Hokuto, es una versión mejorada de la auténtica Hokuto. Sus golpes restan más energía al contrario y algunos movimientos han sido cambiados con respecto a la verdadera Hokuto. Tiene una cosa buena y otra mala, ha perdido el Shinkugeki, muy buen golpe de Hokuto, pero ha ganado el Renbu o "Connect Dance", que es un golpe similar al Shungokusatsu (Raging Demon) de Akuma. Sus combos son muy similares a los de Hokuto.



DEVIL RYU



Satsui no Hadou ni Mesame ta Ryu, que así se llama realmente el muchacho, hace su segunda aparición (la primera fue en SF Alpha 2) en un STREET FIGHTER. Devil Ryu (Para abreviar) es como Ryu, pero con algún que otro movimiento sacado de Akuma, como por ejemplo el Ashura Senku o el Messatsu Go-Shoryu. El poder añadido a este personaje se hace latente sobre todo cuando luchamos contra él en el penúltimo combate, en el que hace unos combos que llegan a restar más del 50% de la energía.





ASHURA SENKU 1
GE → ↓ ↘ 3P/3K

ASHURA SENKU 2
GE ← ↓ ↙ 3P/3K

HADOUKEN
GE ↓ ↘ → P

SHORYUKEN
GE → ↓ ↘ P

TATSUMAKISEN
GE ↓ ↙ ← K [X4]

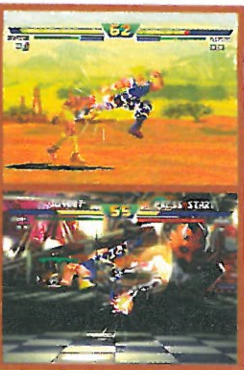
SHINKU HADOKEN
SC → ↓ ↘ → ↓ ↘ P

SHINKU TATSUMAKI
SC ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← K

MESSATSU GO-SHORYU
SC → ↓ ↘ → ↓ ↘ K

SHUNGOKUSATSU
SC PD PD → KD PF







ROLLING SOBAT

GE ←/→ KM

HEAVY STUB KICK

GE ←/→ KF

SONIC BOOM

GE ← (E) → P

SOMERSAULT KICK

GE ↑(E)↓ K

OPENING GUN BIT

SC ← (E) → ← → P

DOUBLE SOMERSAULT

SC ↙(E)↘↙↗ K



GUILE



Al fin, Guile hace su gloriosa reaparición en un STREET FIGHTER después de haber sido substituido por Charlie en SF Alpha 1 y 2. El Súper Combo que hacía en su último STREET FIGHTER, el de SSF2 Turbo, se encuentra intacto en esta nueva entrega tridimensional. Guile es uno de los personajes con menos movimientos especiales, pero uno de los que mejor los combina. Como por ejemplo: Patada media en salto, patada débil de pie, Sonic Boom, patada media agachado, Opening Gun Bit. Una máquina de matar.

HOKUTO



Hokuto nos es presentada en este nuevo STREET FIGHTER a modo de semi-protagonista. Su patada fuerte agachada y su Shinkyakugeki son golpes que pasan por debajo de los proyectiles y golpean al contrario. Si pulsamos atras+puño después del Shinkugeki, Hokuto dará una especie de giro con el que esquivará el 90% de los golpes. Un buen combo podria ser este: Puño fuerte en salto, puño medio agachado, Chogekiho, Shougekiha, Kireneki, Gekihougi, Kireneki. Es difícil, pero con un poco de práctica...





GO-KO
GE ←↓↙ P

RYUUSUI
GE 360 P (C)

CHOGEKIHO
GE ↓↘→ P

SHOUGEKIHA
GE (CHOGEKIHO) ↓↘→ P

SHINKUGEKI
GE ↓↙← P

SHINKYAKUGEKI
GE ↓↙← K

KIRENEKI
SC ↓↙←↓↙← P

GEKIHOUGI
SC ↓↙←↓↙← K







SHINKIHATSUDO	GE	↓↘→ P
MARYUREKKOU	GE	→↓↘ P
MOURYOUGASEN	GE	↓↙← K (X3)
SHINKIHATSUDO	SC	↓↘→↓↘→ P (A)
SAIROKOSHU	SC	↓↙←↓↙← P
GARYUMESSHU	SC	↓↘→↓↘→ K (A)
KYOUZARENBU	SC	PD PD → KD PF



KAIRI



Junto a Allen, el único clon de Ryu que debuta en SFEX. Sus golpes y Súper Combos se basan sobre todo en la posición aérea, en la que tiene una superioridad manifiesta. Su Kyouzarenbu (una especie de Raging Demon de Akuma), es uno de los golpes más sorprendentes de todo el juego. Tiene combos tan fáciles y espectaculares como este: Patada fuerte en salto, patada media agachado, Mouryougasen x3, Shinkihatsudo (en el aire). También se puede hacer: Sairokoshu, Shinkihatsudo, Garyumessu.

KEN



Ken Masters, compañero de Ryu... ¿quíen no conoce a Ken a estas alturas?. Al igual que en SSF2 Turbo y en SF Alpha 1 y 2, tiene todo en común con Ryu menos las patadas, parecidas a las usadas en Tae-Kwondo. Sus dos Súper Combos están basados en su querido ShoRyuKen, que no dudará ni un segundo en utilizar contra tí en cualquiera de los combates. Ken es capaz de combinar cosas tan extrañas como ésta: Guard Cancel (Puñetazo+patada), Guard Cancel, Shoryureppa. Ahí es «ná».



ZENHOUTENSHIN
GE ↓↙← P

HADOKEN
GE ↓↘→ P

SHORYUKEN
GE →↓↘ P

TATSUMAKISEN
GE ↓↙← K (X4)

SHORYUREPPA
SC ↓↘→↓↘→ P

SHINRYUKEN
SC ↓↘→↓↘→ K





ARAKURU WRIST
GE → PM

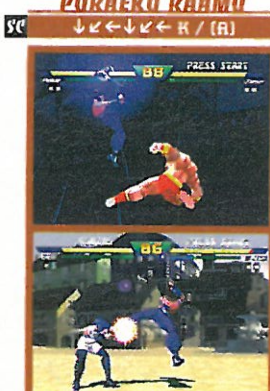
PURIMU KICK
GE →↓↘ K

TENERU KICK
GE ↓↙← K

DRILL PURUSU
GE ↓↘→ K / (A)

RESUARU KAANA
SC ↓↘→↓↘→ K

PURAEKU RAAMU
SC ↓↙←↓↙← K / (A)

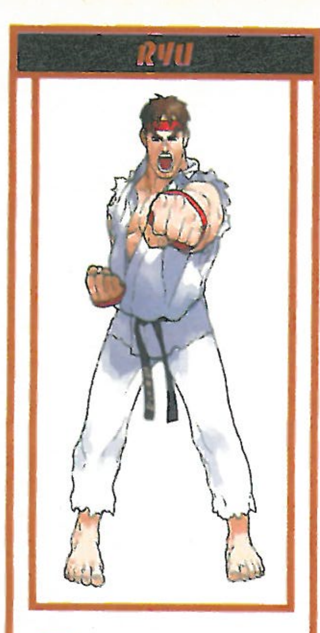


PULLUM PURNA



Otra de las féminas que hacen su debut estelar en SFEX es esta, Pullum Purna. Utiliza una técnica de lucha similar al baile de lo Siete Velos. Una de sus llaves, la de la patada, es una de las más sorprendentes y consiste en una especie de Frankensteiner lateral, creada como siempre, utilizando la técnica Motion Capture. Muchos de sus combos hacen uso de sus Súper Combos. Este es uno de los más complicados del juego pero merece la pena: Teneru Kick, Puraeku Raamu, Resuaru Kaana, Puraeku Raamu.

RYU







SENPUUKYAKU
GE → KM

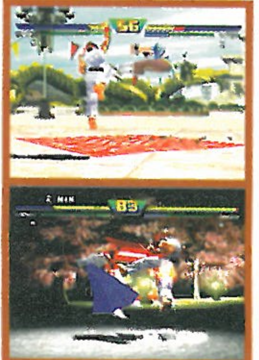
HADOKEN
GE ↓↘→ P

SHORYUKEN
GE →↓↘ P

TATSUMAKI
GE ↓↙← K (X3)

SHINKU HADOKEN
SC ↓↘→↓↘→ P

SHINKU TATSUMAKI
SC ↓↙←↓↙← K



Como no podía ser de otra manera, Ryu vuelve a ser el protagonista de este nuevo capítulo de la fructífera saga STREET FIGHTER. Poco ha cambiado desde su última aparición en SF Alpha 2, tan sólo algún que otro pequeño movimiento y la vistosidad añadida a las llaves. Sus dos efectivos especiales siguen intactos desde el primer SF Alpha y sus combos ahora tienen más golpes: Patada fuerte en salto, puño medio agachado, patada media agachado, Hadoken, Shinku Hadoken, Shinku Tatsumaki.



HADOKEN
GE ↓↘→ P (P P)

SHO-OH KEN
GE →↓↘ P

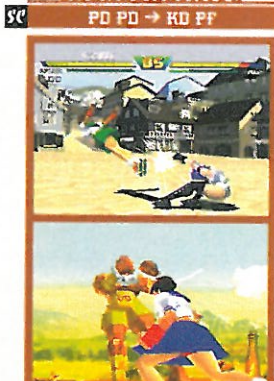
SHUNPUUKYAKU
GE ↓↙← K

SHINKU HADOKEN
SC ↓↘→↓↘→ P

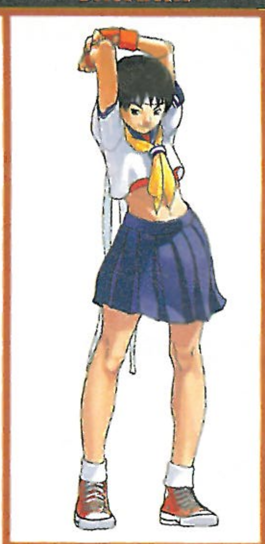
MIDARE SAKURA
SC ↓↘→↓↘→ K

HARUICHIBAN
SC ↓↙←↓↙← K

SHUNGOKUSATSU
SC PD PD → KD PF



SAKURA

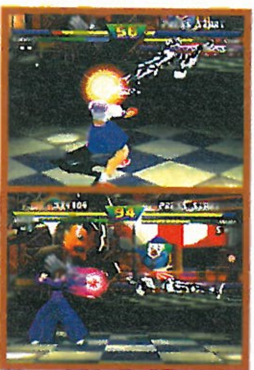


Esta incondicional fan de Ryu aparece por primera vez en esta versión para Playstation de SFEX, ya que, en su última versión recreativa, SFEX PLUS, no aparecía. Todos y cada uno de sus golpes recuerdan a Ryu, ya que son prácticamente iguales, aunque sus combos son algo más difíciles de ejecutar. Por ejemplo, este: Puño fuerte en salto, puño fuerte agachado, Hadoken, Haruichiban, Midare Zakura, Shinku Hadoken. Es complicado de realizar, pero un poco de práctica nos bastará para lograrlo.

SKULLOMANIA



Este es posiblemente el luchador más grotesco y extraño de todo el juego, debido principalmente a su misterioso traje de esqueleto y sus raras técnicas de lucha. Skullomania es el único personaje que puede correr (y cargar con su puño) y dar volteretas hacia atrás. Sus combos son tan extraños como su aspecto: Patada fuerte en salto, patada media agachado, Super Skullo Slider, Super Skullo Crusher. Deja pulsado abajo+PD+KD durante el Skullo Dream y verás que sorpresa os lleváis tú y el contrario.



	Movimiento	Comando
GE	SKULLO DASH	→ →
GE	SKULLO BACK TURN	←←
GE	SKULLO HEAD	→↓↘ P
GE	SKULLO CRUSHER	↓↘→ P
GE	SKULLO SLIDER	↓↘→ K
GE	SKULLO DIVE	←↓↙ P
GE	SKULLO TOKACHEV	←↓↙ K
SC	SUPER SKULLO CRUSH	↓↘→↓↘→ P
SC	SUPER SKULLO SLIDER	↓↘→↓↘→ K
SC	SKULLO DREAM	PD PD → KD PF





BISON WARP 1

GE →↓↘ 3P/3K

BISON WARP 2

GE ←↓↙ 3P/3K

PSYCHO CRUSHER

GE ← [E] → P

PSYCHO KNEE PRESS

GE ← [E] → K

HEAD PRESS

GE ↓ [E] ↑ K P

PSYCHO CANNON

SC ← [E] → ← →P

KNEE PRESS NIGHT.

SC ← [E] → ← →K

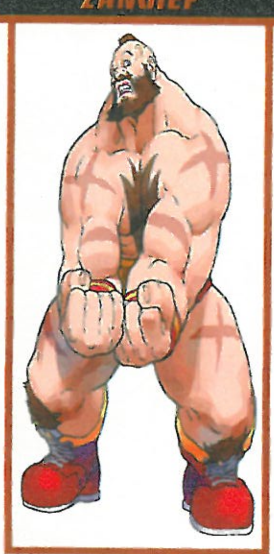


M. BISON



El más malo de la historia de STREET FIGHTER, Bison, asesino de Charlie, el amigo de Guile. En nivel máximo de dificultad es uno de los personajes más difíciles del juego, junto a Akuma, Devil Ryu y Garuda. Bison vuelve a recuperar su Psycho Crusher como golpe especial normal, no como en SF Alpha 1 y 2, en el que estaba como Súper Combo. Su colección de combos a aumentado considerablemente: Puño fuerte en salto, patada media agachado, Psycho Cannon, Knee Press Nightmare, Psycho Cannon.

ZANGIEF



El luchador más bruto de la historia de STREET FIGHTER se compone ahora de polígonos, formando un personaje de un tamaño descomunal. Su Screw Pile Driver sigue siendo tan destructor como antes y su Final Atomic Buster se ha vuelto mucho más real y sorprendente gracias a las técnicas de Motion Capture. Uno de sus combos más fáciles y dañinos consiste en hacer el Super Stomping y luego cancelarlo con el Stomping Cancel para seguir con el Final Atomic Buster, por ejemplo. La repera en bote.



DOUBLE LARIAT
GE 3P [← →]

SCREW PILEDRIVER
GE 360 P (C)

RUSSIAN SUPLEX
GE 360 K (C)

QUICK DOUBLE LARIAT
GE 3K [← →]

FINAL ATOMIC BUSTER
SC 720 P (C)

F.A.B. (LEVEL 3)
SC 720 P (C) (LEVEL 3 SC)

SUPER STOMPING
SC ↓↘→↓↘→ K

STOMPING CANCEL
SC ↓↙← K



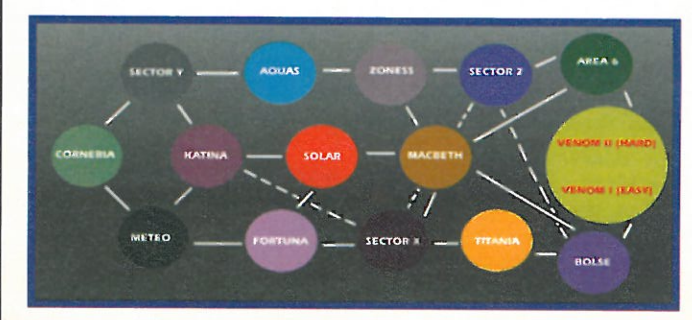


PASO A PASO

LYLATWARS



ESTA GUIA TIENE COMO OBJETIVO MOSTRAROS LA INFINIDAD DE RUTAS OCULTAS QUE ENCIERRA LA ULTIMA OBRA MAESTRA DE SHIGERU MIYAMOTO PARA NINTENDO 64. ADEMAS DE LOS DIFERENTES CAMINOS, HEMOS INCLUIDO EL NUMERO DE PUNTOS (POR NAVE ABATIDA) NECESARIO EN CADA FASE PARA CONSEQUIR MEDALLA. SI REUNES LAS QUINCE TENDRAS ACCESO AL EXPERT MODE, ABRIENDO NUEVAS EXPECTATIVAS DE JUEGO Y UN MONTON DE OPCIONES OCULTAS. PERO ESO ES OTRA HISTORIA. POR AHORA SOLO NOS VAMOS A DEDICAR AL SISTEMA LYLAT Y SUS DIFERENTES RUTAS.





NINTENDO 64

NINTENDO

SHOOT'EM-UP

CORNERIA

APROVECHA LA RELATIVA FACILIDAD DE ESTA FASE PARA RECOLECTAR BOMBAS Y EL TRIPLE LASER. PUNTOS NECESARIOS PARA CONSEGUIR MEDALLA: 150.



Nada más comenzar a jugar, dispara a la cuarta andanada de naves para obtener el doble láser. La ciudad de Corneria no ofrece ninguna complicación hasta el CheckPoint (por cierto, si disparas contra él obtendrás una bomba extra). Pero nada mas atravesarlo verás a Falco perseguido de cerca por tres naves...

■ Si acabas con las naves (mediante bomba o a base de disparos) y posteriormente, en la zona sobre el mar, pasas por debajo de todos los arcos de piedra, Falco te indicará que le acompañes a la derecha de la pantalla, hasta una cascada. Tras atravesarla, te enfrentarás a Attack Carrier, un viejo conocido del STARWING de SNES, realmente tirado de matar. Tu siguiente destino: el SECTOR Y.

■ Pero si te portas como un perro y dejas que derriben a Falco, seguirás la fase por el camino normal, hasta llegar al combate con Granga, un robot de enormes patas y poco seso. El duelo sigue el desarrollo All Range Mode (o sea con libertad de movimientos de 360º). Dispara a las piernas y luego al cuerpo, y lo tostarás en segundos. Próxima parada: METEO.





SECTOR Y

CARGUEROS ESPACIALES, ROBOTS DE TAMAÑO DESMESURADO Y LA INFINIDAD DEL ESPACIO PARA UNA FASE YA MAS DIFICILILLA, QUE ESTABLECE EL NUMERO DE PUNTOS PARA CONSEGUIR MEDALLA EN 150.



Sector Y es el prólogo de la ruta de mayor dificultad del sistema Lylat. Fox y sus hombres llegan en mitad de una encarnizada batalla entra las fuerzas del leal General Pepper y los letales Shoguns, gigantescos robots dotados de escudo y frenos de disco, de distintos colores según su ferocidad. Tras superar mares de descargas láser (por suerte, cuentas con el Barrel Roll para desviar la mayoría) comienza el primer duelo de la fase. En esta caso, contra dos Shoguns de gran tamaño y pelaje. Escurridizos como ellos sólos, deberás utilizar el radar para encontrar su situación y anularlos antes de que acaben con tus compañeros. Una vez convertidos en basura espacial, hará su aparición el verdadero jefe de la fase, Shogun Warlord, mucho más gordo que los anteriores, y con un escudo que absorbe las descargas láser. No gastes energías inútilmente. Espera a que se situe sobre el carguero y lo abatirás sin complicaciones.

- Si al final de la fase superas los 100 puntos, viajarás al planeta AQUAS.
- Pero si te quedas corto, no tendrás otro remedio que ir a KATINA.





METEO

LO QUE PARECIA UN SIMPLE MAR DE ASTEROIDES SE CONVIERTE EN UN VIAJE ALUCINANTE REPLETO DE COLORIDO E ITEMS A PATADAS. PARA CONSEGUIR MEDALLA EN ESTE NIVEL DEBES ALCANZAR 200 PUNTOS.





En este enorme círculo de asteroides (en el que pondrás a prueba la capacidad del Arwing para frenar y acelerar), las bombas se erigen como el mejor remedio ante las naves. Tras superar el CheckPoint, verás unos peculiares anillos azules compuestos por triángulos...

■ Si cruzas el primer anillo azul, comprobarás como el Arwing empieza a girar y acelerarse. Atraviésalos todos, sin perder ni uno (es difícil, pero con la ayuda de los botones Z y R podrás girar más fácilmente). Tu nave entrará en un tunel interdimensional, de un colorido cegador, que es todo un homenaje a dos coin-op míticas: ASTEROIDS y GALAGA. Mares de asteroides psicodélicos e hileras de rítmicas naves saldrán a tu paso, obsequiándote con decenas de bombas y lásers. Próxima parada: KATINA.

■ Si dejas escapar algún anillo azul (o pasas del asunto) te espera el duelo contra Meteo Crusher, el jefe con truco. Ni se te ocurra disparar a su escudo (devuelve tu láser multiplicado por 10). Ataca los puntos amarillos. Cuando suelte el escudo, igual: esquiva y al amarillo. Destino: FORTUNA.





KATINA

O COMO PLAGIAR POR LA PATILLA LAS NAVES Y TODA UNA SECUENCIA DE INDEPENDENCE DAY. ACABA CON UNA INMENSA NAVE NODRIZA ANTES DE QUE ZUMBE LA PIRAMIDE. PUNTOS PARA MEDALLA: 150



Toda la fase se desarrolla en modo All Range, y tu objetivo es ayudar a Bill y su escuadrón en su misión de proteger la pirámide del ataque de los malos. La cosa es sencilla hasta que aparece la nave nodriza para (como en la película) situarse sobre el edificio. Despliega todo un ejército de pequeños cazas y se marca unas vueltecitas por el escenario del combate. Tu objetivo es acabar con el mayor número de naves antes de que ellas (en aplastante mayoría) hagan lo propio con tus hombres. Pasados unos minutos, la mole galáctica vuelve a la carga sobre la pirámide, con peores intenciones, iniciando una cuenta atrás de un minuto...

■ Si destruyes la nave nodriza antes de que suelte el rayo (para lo cual debes disparar a las cuatro compuertas en el momento en que las abra), te habrás comportado como un tigre y volarás hacia el planeta SOLAR.

■ Pero si eres un completo manta y no has podido acabar con la nave antes de que culminara la cuenta atrás, comprobarás como ésta fulmina de un espectacular petardazo láser toda la pirámide. Destino: el SECTOR X.





AQUAS

EMULA A JACQUES "CUSTOZ" EN ESTA PECULIAR FASE SUBMARINA EN LA QUE PODRAS PILOTAR LO ULTIMO EN SUBMARINOS MONOPLAZA: EL BLUE MARINE. CONSIGUE 150 PUNTOS Y TENDRAS TU MEDALLA.



Equipado con torpedos infinitos y un potente láser, el Blue Marine es el vehículo ideal para sortear las siniestras aguas de Aquas. Peces abisales, otros que explotan al mínimo contacto... esta es sin lugar a dudas una de las fases más díficiles de todo el juego. Cada anillo de plata (y la consiguiente recuperación de energía) es todo un regalo del cielo. Para conseguirlos, destroza todos los pilares de piedra que encuentres (prueba irrefutable de que los Griegos visitaron los confines del espacio mucho antes de lo que pensamos¿?). Llegar hasta el CheckPoint puede suponer toda una odisea, sobre todo si ésta es tu primera visita a este caos submarino, que culmina con el jefazo de turno, de nombre Bacoon. Esta chirla gigante parece indestructible, pero no creas...también tiene un punto débil. Destruye los tres percebes de su concha. Ahora dispara a las dos columnas (que aparecen en el momento de abrir la concha) hasta que adopten un color psicodélico. En ese momento lanza los torpedos. Con el ojo, lo mismo, torpedo al canto, y victoria. Siguiente parada: ZONESS





FORTUNA

ESTE NEVADO ENTORNO SIRVE DE ESCENARIO PARA EL PRIMER ENFRENTAMIENTO DE LA ESCUADRA STARFOX CON SUS MORTALES ENEMIGOS: LOS STARWOLF. PUNTOS PARA CONSEGUIR MEDALLA: 50.



Otra fase en modo All Range en la que tendrás que defender una estructura de las iras de la gente de Andross. Pero en este caso no se trata de simple tropa, sino del esquadrón de élite del planeta Venom, los StarWolf. Tras abatir seis enemigos de los de estar por casa, StarWolf, Leon, Pigma y la cabra Andrew harán su aparición, persiguiendo cada uno a un miembro de tu grupo. Pasados unos instantes, tienes tres minutos para acabar con todos ellos, o de lo contrario la bomba que hay en la estructura estallará. La mejor política es esquivar a tu perseguidor, el insistente StarWolf, ejecutando un looping tras otro (se hace pulsando Abajo y el boton C izquierdo), tras lo cual vas a la caza de éste o de cualquier otro. No es muy difícil, y el entrenamiento te vendrá bien para fases posteriores...

- Si liquidas a todos los miembros de StarWolf antes de los tres minutos, desactivarás la bomba y viajarás al planeta SOLAR.
- Si no, te verás obligado a desviar tu rumbo hacia el SECTOR X.





SOLAR

EMOCIONES AL ROJO VIVO NOS ESPERAN EN ESTE INFERNAL MAR DE LAVA, EN EL QUE TODO CONTACTO CON ELEMENTOS DEL ESCENARIO SE TRADUCE EN MUERTE SEGURA. CONSIGUE 100 PUNTOS Y TENDRAS MEDALLA.





Si Katina parecía inspirada en Independence Day, Solar es la viva imagen de una de las fases más recordadas del clásico AXELAY de SNES. Un mar de fuego líquido en el que el calor hará descender la barra de energía de tu nave en segundos. Para compensarlo, esquiva el fuerte oleaje, las serpientes de fuego y dispara como un loco a los meteoritos. Ocultos en ellos están los anillos de plata que te asegurarán unos segundos más de vida. Dale caña al acelerador del Arwing y prepárate para el enfrentamiento contra el arma biológica de Andross, Vulcan. Mitad insecto, mitad mascota de Flamagas, este fogoso ser recurrirá a todo tipo de artimañas para mandarte al fondo del mar. Desde levantar gigantescas olas que ocupan casi la totalidad de la pantalla (siempre queda un resquicio salvador), hasta mandar unos cuantos viajes con sus ardientes pinzas. Para acabar con él, dispara primero a los brazos hasta que logres arrancárselos. Luego concentra todas las descargas láser en la cabeza. Tras unos cuantos aciertos será pasto de las llamas. Siguiente parada: MACBETH.





ZONESS

CIELOS ENCAPOTADOS, MAR "BRAVIDA" Y LA INCORPORACION DE UN NUEVO PERSONAJE, LA GATA KATT, PARA UN ESCENARIO DE MARCADO AMBIENTE MARINERO, QUE OTORGA MEDALLA POR 250 PUNTOS.



Más que por su dificultad en sí, el principal escollo que presenta Zoness reside en la necesidad de disparar a todos los faros (sin excepción) para poder llegar hasta el Sector Z. Por fortuna, Fox y sus amigos cuentan con una inesperada aliada. Katt, una variante gatuna de Han Solo, te ayudará a tumbar los focos de la izquierda, siempre y cuando no la dispares por error. Entonces se largará y te comerás tu solito el marrón de acertar a los cada vez más escondidos faros. Y es que lejos de ser un bucólico paisaje oceánico, esta fase rebosa de enemigos y obstáculos.

- Acierta todos los faros y podrás llegar al SECTOR Z.
- Pierde uno sólo, y darás con tus huesos en MACBETH.

De cualquiera de las maneras, al final te espera el duelo con Sasumarine. Dispara a los barriles para conseguir anillos (energia) y a las balas de cañon para coger más bombas. Dispara a las chimeneas con bombas. Luego a un cañón. Se dará la vuelta. Tirale tres bombas a la cabeza. Girará de nuevo. A por el otro cañón. Finalmente, usa el láser sin compasión.





SECTOR X

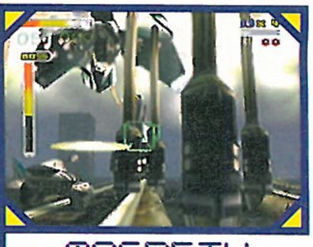
CON ASPECTO DE BASURERO ESPACIAL Y NADA MENOS QUE TRES SALIDAS DIFERENTES, SECTOR X DEPARA MIL Y UNA SORPRESAS HASTA EL FINAL. PUNTOS PARA HACERSE CON UNA MEDALLA: 150.



Con toneladas de basura flotando libremente el Sector X sirve de guarida a la última arma secreta de Andross, el SpyBorg. Antes de hacer su aparición al final de la fase, este gigantesco androide se dedicará a hacerte la puñeta lanzando sus brazos a lo Mazinger Z. Dependiendo de tus acciones tomarás uno u otro camino...

- Dirige siempre el Arwing hacia la ruta de la izquierda, y tras el CheckPoint llegarás a una zona en la que existen unas compuertas blancas. Dispara como un descosido, una tras otra, hasta que se pongan de color rojo y se abran. Entrarás en otro tunel dimensional (menos benigno que el anterior) que te llevará hasta el SECTOR Z.
- Si pasas de las puertas, llegarás al enfrentamiento con SpyBorg. Dispárale constantemente a la cabeza y le tumbarás momentáneamente, Volverá al ataque, y en ese momento, aparecerá Slippy. Spyborg le sacudirá un mandoble y enviará su nave al espacio profundo. Destino: TITANIA.
- Tumba al Spyborg antes que ataque a Slippy y todos iréis a MACBETH.





MACBETH

AL GRITO DE "MAS MADERA", EL TANQUE LANDMASTER ENTRA EN ACCION PARA DEMOSTRARNOS SU PERICIA DESCARRILANDO TRENES. PUNTOS NECESARIOS PARA AÑADIR UNA MEDALLA A LA COLECCION: 150.



Persigues el tren de abastecimiento del ejército de Andross, el cual está armado de un potente láser, al tiempo que descarga ante tu paso todo tipo de rocas. Destrúyelas con el láser y desarma el tren vagón tras vagón, sin perder de vista los cañones láser y las muchas naves que por allí pululan. Utiliza los botones R y Z del pad para sobrevolar las vigas que surgen dentro del tunel. Tienes dos posibilidades...

- Dispara a todas las agujas de la vía del tren (que pasarán del color rojo al verde), sin perder ni una. Esta es su disposición a los lados de la vía: Derecha, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha e Izquierda (esta última está escondida tras un muro). Dispara a la aguja grande y cambiarás el sentido de la vía del tren, logrando que éste se estrelle contra el almacén. Tu siguiente destino es el AREA 6.
- O bien sigue cascando el tren hasta enfrentarte a MechBeth. Es una especie de cometa, asi que dispara primero a la base (en el momento de abrirse) y luego a la parte que vuela. De aquí te diriges a BOLSE.





SECTOR Z

EN PLENA TRAVESIA HACIA VENOM SEIS MISILES AMENAZAN LA INTEGRIDAD DEL GREAT FOX. DERRIBALOS TODOS O ACABARAS GASTANDOTE UNA PASTA EN EL CHAPUSTA. PUNTOS PARA MEDALLA: 100.





Lo que parecía en principio una rutinaria misión de escolta en modo All Range se convierte en una frenética carrera contra el avance imparable de seis misiles Copperhead, dirigidos contra tu nave nodriza. Tras unos cuantos escarceos contra unas navecillas de nada, el primer misil saltará al ruedo. Podrás abatirlo facilmente con la ayuda de Falco (si no está muy liado tostando naves). Luego aparecerán dos más. Por suerte, cuentas con el apoyo de Falco y Slippy. Si has tomado en todo momento la ruta difícil (Sector Y, Aquas y Zoness) Katt surgirá providencialmente para ayudarte con los tres últimos misiles. Como curiosidad, si pierdes energía durante el combate, podrás recargarla entrando por la parte trasera del Great Fox.

- Destruye los seis misiles y podrás acceder a la última línea de defensa del planeta Venom: el AREA 6.
- Deja que algun misil se estrelle contra el Great Fox, y la misión se habrá terminado. Nuevo destino: BOLSE.





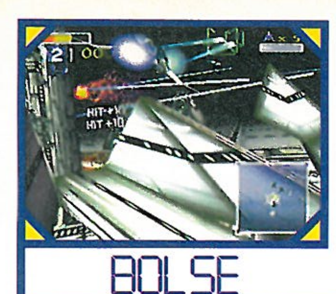
TITANIA

SI EN LA SEGUNDA PELI DE STAR TREK IBAN EN BUSCA DE SPOCK, AQUI DEBERAS IR TRAS LA PISTA DEL SIMPAR SLIPPY. AGARRA EL LANDMASTER Y MANOS A LA OBRA. PUNTOS PARA LOGRAR MEDALLA: 150.



Si lees esto, es que has permitido que el Spy-Borg arrojara el Arwing de Slippy a las profundidades del espacio. El pobre ha ido a dar con sus huesos al planeta Titania y es ahora prisionero de Goras, uno de los sicarios de Andross. Antes de llegar hasta él y poder liberar a Slippy tendrás que sortear las numerosas dunas que cubren la geografía de Titania, al tiempo que esquivas las minas y no dejas que te pisen los cangrejos. Usa el acelerador para no ser aplastado por las columnas y no olvides que puedes volcar el LandMaster hacia la izquierda o la derecha usando los botones Z y R. Pulsa ambos y podrás sobrevolar durante unos breves instantes los obstáculos. Ahora te espera el combate contra Goras. Lo primero es liberar a Slippy. Tras atacarte un poquito, el bicho acabará por sumergirse en la arena. Cuándo salga de nuevo a la superficie empieza a lanzar bombas hasta que suelte a Slippy. Esquiva el láser (volcando el tanque de lado a lado) y vuela para evitar la cola. Dispara a sus cuatro extremidades y luego al pecho. Así hasta que muera. Siguiente parada: BOL-





BOLSE

OTRO ESCENARIO EN MODO ALL RANGE EN EL QUE EL UNICO ALICIENTE ES ACABAR CON LOS STARWOLF (SI NO LO HICISTE YA EN FORTUNA). PUNTOS NECESARIOS PARA CONSEGUIR UNA MEDALLA: 150.



Si tumbaste a los cuatro miembros de StarWolf durante el transcurso de la batalla de Fortuna, esta fase será un paseo. De lo contrario, sigue exactamente las mismas indicaciones que te hicimos en Fortuna, y podrás vencerlos con bastante facilidad. Tanto en un caso como en otro, el objetivo principal de esta fase es cargarse la estación espacial del centro. Para ello destruye antes los postes de energía, con lo que desactivarás el campo de fuerza. Para evitar su atracción, utiliza sabiamente el acelerador del Arwing y vuela alrededor de la base, en el sentido contrario a las agujas del reloj. Está realmente tirado. Ahora le toca el turno a la estación espacial. Lo primero es disparar a las partes de color amarillo. Pero cuidado, cada vez que destruyas una, del hueco saldrá disparado un haz de láser, por lo que te recomiendo que lo hagas a toda leche. Sobre todo a la hora de acabar con las últimas marcas amarillas, ya que para entonces la base se habrá convertido en un laberinto de rayos láser. En ese momento usa las bombas, la estación será historia y podrás viajar a VENOM I.





AREA 6

LA ULTIMA LINEA DE DEFENSA DE VENOM ES UNA COMPLETA VORAGINE DE CAZAS, DESTRUCTORES ESPACIALES, Y TODO TIPO DE INGENIOS DESTINADOS A FRENAR TU AVANCE. PUNTOS PARA MEDALLA: 300.



El desmesurado número de puntos necesarios para conseguir medalla en este área no sorprende en absoluto teniendo en cuenta el aluvión de enemigos que te esperan. El primer obstáculo importante que tendrás que afrontar serán las minas, capaces de diezmar tu barra de energía a límites escalofriantes en cuestión de segundos. Naves gigantes con forma de paellera (no es broma) franquean el paso hasta los súper destructores. Por suerte, el Great Fox te cubrirá las espaldas y acabará con unos cuantos de ellos, antes de llegar a los dominios de Gorgon, el jefe más paliza de todo el juego. Para deshacerte de él, lo mejor es esperar a que se abra, para entonces destruir las tres bolas rojas de energía. Se cerrará y sacará de la nada tres brazos mecánicos. Destrúyelos y desaparecerá para volver a la carga. Dispara a los misiles. Volverá a abrirse, y tras la destrucción de las tres bolas, ataca sin compasión el centro. Su energía comenzará a descender. Repite una y otra vez el proceso hasta que muera. No es muy difícil, pero es un tostón. Lo lograste. VENOM II te espera.



VENOM



Puntos para medalla: 200. Vamos con VENON I. Tras pasar naves, vigas y otros seres llegarás a un templo, en cuyo pasillo corretea Golemech. Ataca las partes que se pongan rojas y estará frito. Llegarás al falso Andross. Para matarle, dispára repetidamente a los ojos hasta que se frote. En ese momento dispara en su mano libre hasta destruirla. Haz lo mismo con la otra. Si se pone a aspirar suelta una bomba y controla el freno para que no te trague. Así hasta que estalle y se convierta en robot. Entonces esquiva y dispara. VENOM II es mucho más complicado. Te espera el duelo final con los STARWOLF. Si vences, pasarás directamente a luchar con el verdadero Andross. Haz lo mismo que con el falso. Tras la explosion lucharás contra su cerebro y sus ojos. Liquida primero a los ojos (deja que se acerquen y haz un looping). Los tendrás a tiro. Evita la médula del cerebro y dispara a la zona verde. El cerebro se teletransporta de un sitio a otro, así que mucho ojito y vigila su posición con el radar. Tras vencerle, un inesperado personaje te guiará hasta la salida...



¿QUIEN ES EL MISTERIOSO PERSONAJE? NO LO VAMOS A DESVELAR TODO. LO QUE SI OS PODEMOS ASEGURAR ES QUE ESTO SOLO ES EL PRINCIPIO. TRAS CONSEGUIR TODAS LAS MEDALLAS PODREIS ACCEDER AL EXPERT MODE, UN SOUND TEST, Y MIL SORPRESAS EN EL MODO VERSUS, COMO JUGAR CON TANQUES O CON PERSONAJES A PIE. AHORA OS TOCA A VOSOTROS.

SATURN/COIN-OP
SEGA
BEAT'EM-UP

LAST BRONX

PARA TODOS AQUELLOS QUE LE SACAN TODO EL JUGO A LOS JUEGOS DE LUCHA, AQUI TENEIS LA LISTA COMPLETA DE MOVIMIENTOS DE CADA LUCHADOR. CUALQUIERA QUE TENGA EXPERIENCIA CON VIRTUA FIGHTER, COMPRENDERA A LA PERFECCION TODOS Y CADA UNO DE LOS MOVIMIENTOS AQUI DESCRITOS. TAN SOLO RECORDAROS QUE PARA RODAR POR EL SUELO COMO EN KOF'96 HAY QUE PULSAR P,K Y G A LA VEZ.

CLAVES

↑ ARRIBA	↖ DIAG. ARRIBA IZQUIERDA
↓ ABAJO	↙ DIAG. ABAJO IZQUIERDA
→ ADELANTE	K PATADA
← ATRAS	P PUÑETAZO
↗ DIAG. ARRIBA DERECHA	G DEFENSA
↘ DIAG. ABAJO DERECHA	



KEN KONO (REDEYE)

RedEye es el luchador más rápido y con más golpes tiene del juego. Incluso su hermana Yoko, que comparte con él armas y estilo de lucha, es más lenta. Ken Kono es el ex-líder de la banda G-Troops de Survival Game, de la que fue componente hasta que sufrió un intento de asesinato al no querer competir en el segundo torneo "All-Tokyo Street War". Todos sus golpes son prácticamente iguales a los de Yoko, salvo determinados movimientos que tan solo él posee. Uno de sus combos más efectivos es, sin duda, el "Triple Punch & Air Raid Kick". Es toda una garantía.

EDAD: DESCONOCIDA
ESTATURA: DESCONOCIDA
PESO: DESCONOCIDO
ARMA: TONFA
BANDA: EX-COMPONENTE DE G-TROOPS
ESCENARIO: DESCONOCIDO

MOVIMIENTOS

■ ATAQUES NORMALES

PUNCH & KICK	P K
DOUBLE PUNCH	P P
DOUBLE PUNCH & KICK	P P K
PUNCH X 2 & KICK X 2	P P K K
PUNCH X 2 & HI-LO KICK	P P K ↓ K
TRIPLE PUNCH	P P P
TRIPLE PUNCH & KICK	P P P K
TRI-PUNCH & LOW KICK	P P P ↓ K
TRI-PUNCH & RAID KICK	P P P ↑ K
TWIST SHOT	↙ P
UPPERCUT	↘ P
DOUBLE UPPERCUT	↘ P P
UPPERCUT & KICK	↘ P K
BACK KNUCKLE	← P
BACK KNUCKLE & KICK	← P K
DOUBLE BACK KNUCKLE	← P P
VERTICAL PUNCH	← → P
VERTICAL DOUBLE PUNCH	← → P P
SMASH ELBOW	→ P
MID-STRAIGHT PUNCH	→ → P
DOUBLE HIGH KICK	K K
MIDDLE KICK	↘ K
SLIDING KICK	↘ ↘ K
HEEL CUTTER	← → → K
KNEE ASSAULT	→ K
HEEL DROP	→ → K
AIR RAID KICK	↗ K
STEP INSIDE KICK	K+G
DOUBLE HIGH SPIN KICK	K+G K
HIGH & LOW SPIN KICK	K+G ↓ K
LOW SPIN KICK	↓ K+G
JUMP SPIN KICK	← → K+G
JUMP HIGH KICK	→ → K+G
DOUBLE HAMMER	P+K
LOW SHOT	↓ P+K
SCREW ATTACKER	→ → P+K

■ REMATANDO EN EL SUELO

CIRCULAR SWING	↘ P
PARA TROOPERS ATTACK	↑ P

■ LLAVES

HOLDING ARM THROW	P+G
REVERSE THROW	← → P+K
NECK THROW	← ↙ ↓ ↘ → P
STRAGLE THROW	→ ↘ ↓ ↙ ← P+K
(OPONENTE AGACHADO)	↓ P+G



TOMMY HIROSHI

Este chico se pasa el invierno haciendo Snowboard y el resto del año haciendo Skateboard, le encanta el Hip Hop y el Thrash Metal. Es el típico skater de Los Angeles, aunque a veces resida en Osaka, donde sus padres nacieron. A él no le importan ni las batallas ni las rivalidades tribales, él lo único que quiere es que le dejen patinar en paz por las calles. Tommy fue entrenado desde que era un niño por el mismo viejo "sensei" que enseño a Lisa todo lo que sabe, allí surgió el amor... y el odio que los une. Tommy posee las llaves mas sorprendentes y espectaculares del juego.

EDAD: 18
ESTATURA: 165.5 CM
PESO: 54 KG
ARMA: BATTLE STICK (HON)
BANDA: HELTER SHELTER (SKATERS)
ESCENARIO: CROSS STREET

MOVIMIENTOS

ATAQUES NORMALES

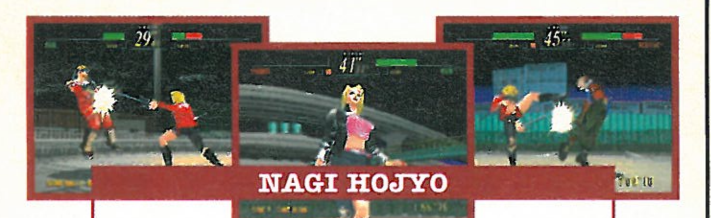
PUNCH	P
PUNCH & KICK	P K
DOUBLE PUNCH	P P
DOUBLE PUNCH & KICK	P P K
TRIPLE PUNCH	P P P
MIDDLE SHOT	↓ → P
TURN PUNCH	↙ P
DOUBLE TURN PUNCH	↙ P P
TURN PUNCH X 2 & KICK	↙ P P K
CROUCH PUNCH	↓ P
UPPERCUT	↘ P
DOUBLE UPPERCUT	↘ P P
FACE CRUSHER PUNCH	↘ ↘ P
BACK BEAT	← P
DOUBLE BACK BEAT	← P P
TRIPLE BACK BEAT	← P P P
LOW SWEEP	← ↘P
DOUBLE LOW SWEEP	← ↘P P
SHAPED PUNCH	← → P
CROSS SHAPED PUNCH	← → P P
ELBOW	→ P
TORNADO PUNCH	→↘↓ P
MID STRAIGHT PUNCH	→ → P
JUMP LOW PUNCH	↗ P
JUMP LOW COMBO	↗ P P
HIGH KICK	K
LOW KICK	↓ K
MIDDLE KICK	↘ K
SPIRAL STICK KICK	↗ K
LOW SPIN KICK	↓ ↓ K+G
SPIN STICK	P+K
SPIN STICK & LOW	P+K↓ P+K
UPPER STICK	← P+K
LONG RANGE STICK	← → →P+K
STRAIGHT PUNCH	→ P+K

REMATANDO EN EL SUELO

POUNCE	↑ P
GROUND ATTACK	↘ P
GROUND SMASH	↘ P+K

LLAVES

TWIST THROW	P+G
HANGING THROW	↓↙← P
LEG HOLD	←↙↓↘→ K+G
DOUBLE ARM'S PRESSURE	→ ← → P+K
(OPONENTE AGACHADO)	↓ P+G



NAGI HOJYO

EDAD: 23
ESTATURA: 167,5 CM.
PESO: 52 KG.
ARMA: SAI
BANDA: DOGMA (EQUIPO CHICAS)
ESCENARIO: TEARS BRIDGE

Nagi es la líder de la tribu "Guerreras Amazonas DOGMA", en la que no se admiten chicos y cuyas integrantes son conocidas por su fiereza en la batalla y por su increíble mal humor. Ella es la única hija de un poderoso director de una empresa japonesa y siempre ha sido tratada como una reina, lo que explica su mala educación y su mal humor. Nagi es una buena amiga de Yoko, pero inexplicablemente, odia a muerte a Kurosawa, seguramente por ser miembro de la banda de los Playboys. Posee una gran efectividad con la patadas gracias a sus largas piernas.

MOVIMIENTOS

ATAQUES NORMALES

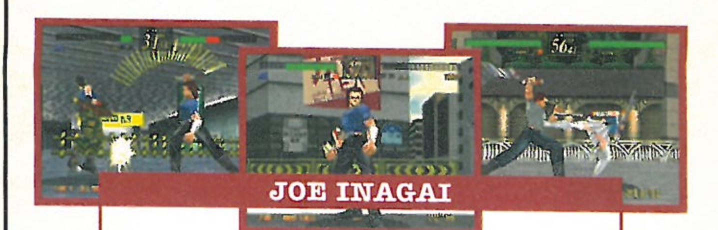
PUNCH & KICK	P K
DOUBLE PUNCH	P P
TRIPLE PUNCH	P P P
TRIPLE PUNCH & KICK	P P P K
TRI-PUNCH & KICK X 2	P P P K K
TWIST SHOT	↙ P
CRESCENT CUTTER	↙ → P
SHOOTING STAR	↙ → P P
CROUCH PUNCH	↓ P
UPPERCUT	↘ P
THRUST PUNCH	↘ ↘ P
THRUST PUNCH & SWING	↘ ↘ P P
CROSS CUTTER	← ↘ P
MIDDLE THRUST PUNCH	← → P
MID-THRUST P. & KICK	← → P K
MIDDLE SLASH	→ P
DOUBLE MIDDLE SLASH	→ P P
DOUBLE MID-SLASH & K.	→ P P K
TRIPLE MIDDLE SLASH	→ P P P
SNAPPING BACK PUNCH	→ → P
HOOK KICK	↙ K
RISING KICK	↓ K
MIDDLE KICK	↘ K
MIDDLE HOOK KICK	↘ K K
STEP EDGE	→ K
HEEL DROPPING KICK	→ → K
FLYING BACK KICK	↗ K
JUMP HIGH KICK	K+G
HIGH & LOW SPIN KICK	K+G↓K+G
SCREW FALL KICK	↓ K+G
LOW SPIN KICK	↓↓ K+G
DOUBLE SPIN KICK	↓↓ K+G K
TRIPLE SPIN KICK	↓↓ K+G K K
COMBO SPIN KICK	↓↓ K+G K ↓K
LOW SWEEP	↘↘P+K
GODESS SEER	→ P+K

REMATANDO EN EL SUELO

KNOCK TURN GROUND	↘ P
SEXY NAIL	↑ P
FLYING HIP PRESS	↑ K

LLAVES

LEG HUGGING THROW	P+G
HEAD SCISSORS	←↙↓↘→ P+K
BODY SCISSORS	← → K+G
(OPONENTE AGACHADO)	↓ P+G



JOE INAGAI

Joe era el numero dos de la banda "Soul Crew". Era un buen tío, espiritual, carismático y siempre mostraba lealtad hacia sus compañeros. Pero después de la muerte de su líder, Joe dejó la banda para formar una nueva, tambien de motoristas, llamada Shinjuku Mad. Con su espíritu motero "Born To Ride" por bandera, abandonó su casa sin mirar atrás. Al partir de "Soul Crew" le dijo a Yusaku: "Es hora de que te hagas un hombre y tomes el cargo". El eco de estas palabras aún sigue vivo en la mente de Yusaku, su más directo rival. Es posible que se arrepienta de haberlas dicho.

EDAD: 23
ESTATURA: 179 CM
PESO: 76 KG
ARMA: NUNCHAKU
BANDA: SHINJUKU MAD (MOTORISTAS)
ESCENARIO: DARK ROOFTOP

MOVIMIENTOS

ATAQUES NORMALES

PUNCH	P
PUNCH & KICK	P K
DOUBLE PUNCH	P P
PUNCH X 2 & FRONT K.	P P K
TRIPLE PUNCH	P P P
TRI-PUNCH & SPIN KICK	P P P K
FOUR TIMES PUNCH	P P P P
SQUAT SWING	↓ P
KNOCKDOWN PUNCH	↓↓ P
UPPERCUT	↘ P
HURRICANE SHOT	↘↘ P
DOUBLE SPIRAL PUNCH	↘↘ P P
SPIRAL PUNCH	↓↘→ P
WINDING STREAM	← P
WINDING DOUBLE	← P P
WINDING TRIPLE	← P P P
SIDE SLASHER	← → P
SLASH ACCEL	← → P K
ELBOW	→ P
ELBOW SPIN KICK	→ P K
PALM SHOT	→↓ P
TORNADO PUNCH	→ → P
HIGH KICK	K
STANDING KICK	↓ →K
SQUAT LOW KICK	↓ K
MIDDLE KICK	↘ K
LONG MIDDLE KICK	→ → K
BACK SPIN KICK	K+G
SHOULDER RAMBLE	P+K
SHOULDER HIGH	P+K K
SHOULDER CRAWL	P+K ↓ P+K
UP DRAFT SHOT	↘↘ P+K
STEALTH SWALLOW	←↘ P+K
TEMPEST STRAIGHT	→ P+K

REMATANDO EN EL SUELO

SUNSET SWING	↘ P
LIGHTLESS DIVE	↑ K

LLAVES

SHOULDER THROW	P+G
BEAST FANG	← P+G
HEAD CRUSHER	← → P+G
HELL GALLOWS	←↙↓↘→ P+K
(OPONENTE AGACHADO)	↓ P+G



LISA KUSANAMI

Bajo la tutela de un anciano maestro desde que era una niña, Lisa fue entrenada en la técnica de lucha Kusanami-Do, fundada por su su madre. La madre de Lisa se enamoró de un americano en la escuela de artes marciales y se fugó a USA con él. Tiempo después, Lisa fue abandonada y dejada bajo la tutela del "sensei". Para sobrellevar la frustración de vivir toda su vida en el "dojo", Lisa fundó la banda "Orchid" con sus amigos del instituto. Es mucho más fuerte de lo que parece a primera vista y tiene uno de sus mejores golpes en el High Toe Kick, un magnífico Air Jug-

EDAD: 17
ESTATURA: 159 CM
PESO: 45 KG
ARMA: DOUBLE STICH (HAN)
BANDA: ORCHID (BANDA DE MUSICA)
ESCENARIO: MOONLIGHT GARDEN

MOVIMIENTOS

ATAQUES NORMALES

PUNCH	P
PUNCH & KICK	P K
DOUBLE PUNCH	P P
TRIPLE PUNCH	P P P
FOUR TIMES PUNCH	P P P P
FIVE TIMES PUNCH	P P P P P
LOW BACK BEAT	↙ P
DOUBLE LOW BACK BEAT	↙ P P
CROUCH PUNCH	↓ P
UPPERCUT	↘ P
UPPERCUT & TURN HEEL	↘ P K
SPINNING PUNCH	← P
SPIN DOUBLE PUNCH	← P P
SPIN PUNCH & LOW P.	← P ↓ P
TURN LEVEL PUNCH	← → P
THRUST PUNCH	→ P
ROUND PUNCH	→ → P
SMALL TYPHOON	↖ P
TYPHOONIC CENTER	↑ P
HIGH KICK	K
HIGH TOE KICK	↓+K
LOW KICK	↓ K
MIDDLE KICK	↘ K
SPINNING KICK	K+G
SPINNING ROD	P+K
DOUBLE SPINNING ROD	P+K P
LISA ONE	↙ P+K
LISA 1-2	↙ P+K P
LISA 1-2-SHOOT	↙ P+K P P
LOW SWEEP	↓ ↙ ← P+K
MIDDLE SCREW PUNCH	↘ ↘ P+K
SONIC WAVE	← ↘ P+K
TOMTOM RUSH	← ← P+K

REMATANDO EN EL SUELO

G CREF ATTACK	↘ P
TORNADO JUMP	↑ P
ROOP KICK	↑ K

LLAVES

FLIPPING THROW	P+G
TURN OVER THROW	← → K+G
HEAD SCISSORS	← ↓ K+G
DROP KICK	↙ →P+K
(OPONENTE AGACHADO)	↓ P+G



YOKO KONO

Yoko es una de las fundadoras de la banda G-Troops, que comenzó como un escuadrón de Survival Game y que rápidamente evolucionó hasta convertirse en un grupo de artes marciales y tácticas de combate. Su hermano mayor, Ken, era el líder de los G-Troops, hasta que resultó gravemente herido después de negarse en repetidas ocasiones a participar en el torneo. Por eso, Yoko lucha por el honor de los G-Troops y por el de su hermano, y nunca se rendirá ante alguien sin luchar. Su estilo de lucha es similar al de RedEye, sólo que un tanto mas lento de movimientos.

EDAD: 28
ESTATURA: 163,5 CM
PESO: 49 KG.
ARMA: TONFA
BANDA: G-TROOPS (SURVIVAL GAME)
ESCENARIO: LUST SUBWAY

MOVIMIENTOS

ATAQUES NORMALES

PUNCH	P
PUNCH & KICK	P K
DOUBLE PUNCH	P P
DOUBLE PUNCH & KICK	P P K
PUNCH X 2 & KICK X 2	P P K K
PUNCH X 2 & HI-LO KICK	P P K ↓ K
TRIPLE PUNCH	P P P
TRIPLE PUNCH & KICK	P P P K
TRI-PUNCH & LOW KICK	P P P ↓ K
TRI-PUNCH & RAID KICK	P P P ↑ K
TWIST SHOT	↙ P
CROUCH PUNCH	↓ P
UPPERCUT	↘ P
UPPERCUT & KICK	↘ P K
BACK KNUCKLE	← P
BACK KNUCKLE & KICK	← P K
DOUBLE BACK KNUCKLE	← P P
VERTICAL PUNCH	← → P
VERTICAL DOUBLE PUNCH	← → P P
SMASH ELBOW	→ P
MID-STRAIGHT PUNCH	→ → P
HIGH KICK	K
TOE KICK	↑→K+G KK↑K
LOW KICK	↑→↓←↗ P+K
MIDDLE KICK	↑→K+G KK↑K
KNEE ASSAULT	→ K
HEEL DROP	→ → K
AIR RAID KICK	↗ K
STEP INSIDE KICK	K+G
DOUBLE HIGH SPIN KICK	K+G K
HIGH & LOW SPIN KICK	K+G↓ K
LOW SPIN KICK	↓ K+G
DOUBLE HAMMER	P+K

REMATANDO EN EL SUELO

CIRCULAR SWING	↘ P
PARA TROOPERS ATTACK	↑ P

LLAVES

HOLDING ARM THROW	P+G
STRAGLE THROW	← P+G
REVERSE THROW	← → P+K
NECK THROW	←↙↓↘→ P
(OPONENTE AGACHADO)	↓ P+K



ZAIMOKU SABUROU

Este gigantesco luchador es el tercer hijo del propietario de Construcciones Zaimoku. Fue miembro, junto a Joe y Yusaku, de la banda "Soul Crew", pero la abandonó cuando su cabecilla fue asesinado. A él no le interesaba participar en el torneo, pero todos los trabajadores de Zaimoku estaban en peligro, debido a que él formó parte de los "Soul Crew". Ahora ha formado su propia banda, llamada "Katsushika Dumpsters", en la que sus componentes usan sus herramientas de la construcción, como martillos y hachas, para defenderse. Eso son sindicatos y no la UGT.

EDAD: 26
ESTATURA: 183 CM
PESO: 102 KG
ARMA: MAZA
BANDA: KATSUSHIKA DUMPSTERS
ESCENARIO: NIGHTMARE ISLAND

MOVIMIENTOS

ATAQUES NORMALES

PUNCH	P
PUNCH & KICK	P K
DOUBLE PUNCH	P P
TRIPLE PUNCH	P P P
SMASH HAMMER	↓ P
RAVE HAMMER	↓ P P
LOW SWING PUNCH	↙ ↓ ↘ P
CROUCH PUNCH	↓ P
SWING UPPERCUT	↓ → P
UPPERCUT	↘ P
LIFTING UPPERCUT	↘ ↘ P
DOUBLE SPIN PUNCH	← ↙ ↓ ↘ → P
KNUCKLE PUNCH	← P
SIDE HAMMER	← → P
ROCK CRUSHER	→ P
STICK THRUST	→ P P
KNOCK DOWN PUNCH	→ ↘ ↓ P
VOLCANO ATTACK	→ → P
HIGH KICK	K
LOW KICK	↓ K
MIDDLE KICK	↘ K
KENKA KICK	→ → K
NEEL KICK	← ↘ K+G
UP PUNCH	P+K
UP & DOWN PUNCH	P+K P+K
ROUND HAMMER	↘ P+K
HEAD ATTACK	← → P+K
PUNCH REVERSAL	← → G
PUNCH REVERSAL	← ↘ G
KICK REVERSAL	→ ← G
KICK REVERSAL	→ ↙ G

REMATANDO EN EL SUELO

HEAD CRUSHER	↘ P
HIP PRESS	↑ P

LLAVES

STRAGLE THROW	P+G
CRANE THROW	↓ ↓ P+G
BULL PUNCH	← → → P+K
DR. BOMB	← ↙ ↓ ↘ → P+K
B.B.S.(EN LA PARED)	← ↙ ↓ ↘ → P+K
(OPONENTE AGACHADO)	↓ P+G



YUSAKU KUDO

Yusaku fue el número tres de la legendaria banda "Soul Crew", pero después de la repentina muerte de su líder, la banda se disolvió. El joven Yusaku se hizo responsable de la banda, pero tenía sus dudas: "¿Seré suficientemente fuerte?, ¿Tengo lo que hay que tener para ser un líder?". Ahora, resueltas sus dudas, intenta mantener vivo el espíritu de "Soul Crew" con su nueva banda, llamada "Neo Soul". Yusaku es el verdadero protagonista de LAST BRONX. Su arma, similar a la de Billy Kane en Fatal Fury/King Of Fighters, es una especie de Bo dividido en tres partes.

EDAD: 19
ESTATURA: 171 CM.
PESO. 66 KG.
ARMA: TRIPLE BO
BANDA: NEO SOUL (MOTORISTAS)
ESCENARIO: NAHEO AIRPORT

MOVIMIENTOS

ATAQUES NORMALES

PUNCH	P
BEAT SPIN	P K
DOUBLE PUNCH	P P
DOUBLE BEAT HIGH SIDE	P P K
TRIPLE PUNCH	P P P
TRI-PUNCH & SPIN KICK	P P P K
TRI-PUNCH & LOW KICK	P P P↓ K
COMBO OVER TOP	P P ↑P
OPEN BEAT	↙ P
OPEN BEAT ACCEL	↙ P K
SIT BEAT	↓ P
UPPERCUT	↓↘→ P
UPPER SWING	↘ P
CROP HAMMER PUNCH	↘↘ P
SOUL SWING	← P
DOUBLE SOUL SWING	← P P
BURNING SOUL	← P P P
SONIC ELBOW	←↘P
SPINNING LEVEL PUNCH	←→ P
SWING PUNCH	→ P
DOUBLE SWING PUNCH	→ P P
POWER LOOP	↑ P
HIGH KICK	K
SIT LOW KICK	↓ K
MIDDLE KICK	↘ K
FLY WHEEL KICK	→ → K
HEAD BASH KICK	↑ K
SCREW KICK	K+G
DOUBLE SCREW KICK	K+G K
LOW SPIN KICK	↓ K+G
DUAL KNOCK	↘ P+K
EXHAUST STORM	↓↙← P+K
SHOULDER TACKLE	←→→ P+K

REMATANDO EN EL SUELO

TWO WHEEL SHOOT	↘ P
JUMP BEAT	↑ P

LLAVES

HI SPEED BRAIN BUSTER	P+G
SHOULDER ATTACK	→↙→ P+K
2-STROKE V-T IMPACT	↙→ P
CRANK THROW	→↘↓ P
(OPONENTE AGACHADO)	↓ P+G



KUROSAWA TORO

Líder de los Roppongi HardCore Wilders, Kurosawa esta rodeado de misterio, ya que nadie conoce realmente la historia de su vida. Es imposible saber lo que piensa, así que, la gente de la calle se aparta de el tan lejos como puedan. Eso si, todo el mundo esta de acuerdo en que Kurosawa siempre hace lo que quiere y no le importan las consecuencias. Kurosawa maneja su bastón (Boku-to) de tal manera que pone toda su energía en cada golpe. Sus aparentemente salvajes movimientos esconden una gran técnica que combinada con su fuerza, le hacen un duro contrincante.

EDAD: 25
ESTATURA: 177,5 CM.
PESO: 71 KG.
ARMA: BOUKEN
BANDA: ROPPONGI H.C. BOYS (PLAYBOY)
ESCENARIO: RADICAL PARKING LOT

MOVIMIENTOS

ATAQUES NORMALES

PUNCH	P
PUNCH & KICK	P K
DOUBLE PUNCH	P P
TRIPLE PUNCH	P P P
CROUCH PUNCH	↓ P
UPPERCUT	↓ ↘ → P
SHORT UPPERCUT	↘ P
UPPERCUT & STRAIGHT	↘ P P
WIND GODFIST	↘ ↘ P
DISORDER PUNCH	← P
DOUBLE DISORDER	← P P
TRIPLE DISORDER	← P P P
SLANT LOW SWEEP	← ↘ P
MIDDLE THRUST PUNCH	← → P
BODY BLOW	→ P
SMASH PUNCH	→ → P
HIGH KICK	K
QUICK LOW KICK	↓+K
LOW KICK	↓ K
MIDDLE KICK	↘ K
DASHING KICK	→→ K
BEAT KNUCKLE	P+K
STEP IN STRAIGHT	↘ P+K
STRAIGHT	← P+K
PALM SHOT	→ P+K
TRIPLE PALM SHOT	→ P+K P
HEAD ATTACK	→→ P+K

REMATANDO EN EL SUELO

POUNCE	↑ P
GROUND ATTACK	↘ P
GROUND THRUST	↘ K

LLAVES

STRIKE BODY	P+G
TRAMPLE DOWN	↓ ↓ K+G
PUNISHMENT	↓ ↘ → P+K
KUROSAWA'S ANGER	→ ↘ ↓ ↙ ← P+K
NECK CUTTER	→ ↓ ↘ P+G
(OPONENTE AGACHADO)	↓ P+G



EL MUNDO PERDIDO

PLAYSTATION











PASSWORDS

■✖●▲✖●■▲■✖●✖

Permite jugar como el Cazador. Los efectos de sonido estarán desactivados, sal del juego y activa los sonidos. Vuelve a introducir el código y ya está.

▲■●■✖▲▲●■▲▲✖

Para el Tyranosaurus Rex. Los efectos de sonido estarán desactivados, sigue los mismo pasos que con el primer password.

▲✖■▲●✖■●▲■✖●

Para ver la Galería del cazador.

▲■●■✖▲▲●✖■▲▲

Para ver la Galería de las presas.

▲✖▲✖●✖■▲▲■●✖

Tendrás bajo control a un humano.

■✖●▲✖●■▲✖■●✖

Para jugar como Raptor.

▲✖■▲●✖■●■▲✖●

Empezarás el juego con 59 vidas.

✖▲▲■✖●▲■▲●✖●

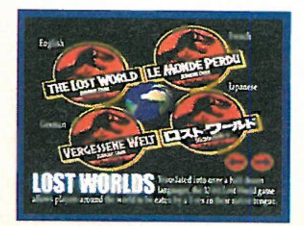
Para ver la Galería del Compi.

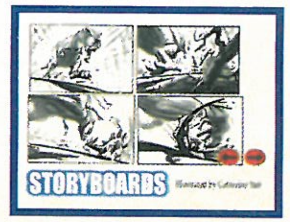
■●■●●●■●■●■●

Para ver la Galería de imágenes de todo el juego.

▲▲●■▲✖▲■■✖▲●

Para la galería de T-Rex.





DOOM 64

NINTENDO 64

■ MENU DE TRUCOS

Para acceder a las opciones ocultas del juego introduce el siguiente password: ?TJL BDFW BFGV JVVB. Comienza una partida y pulsa START, elige Feature. Aquí puedes seleccionar el nivel, la inmunidad, todas las armas y mucho más. Si aún crees que con ésto no tienes suficiente, prueba con W93M 7H20 BCY0 PSVB, y accederás a The Absolution con todas las llaves para los switches especiales de este nivel, nuevas armas y alguna sorpresa de regalo. Para terminar, con los siguientes passwords podrás empezar desde el principio del juego con un 200% de armadura y energía, así como todas las armas con municiones y los 3 Demon Artifacts.



■ NIVELES DE DIFICULTAD

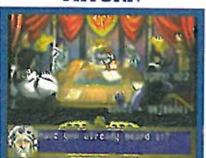
Be Gentle: ?QDM 7HYC BB4X FJVB
Bring it on: ?LD4 7HYB BB4D CJVB
I own doom: ?BF4 7HYS BB9D KHVB
Watch me die: ?BF4 7HYS BB9D HHVB

DRAGON FORCE



SATURN









■ DEBUG MODE

En la pantalla de "Press Start" mantén apretados, L, R, Z, X y START simultáneamente y entonces pulsa ABAJO, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, DERECHA y DERECHA. Aprieta START y debajo de las opciones aparecerá la palabra Debug Mode indicando que tienes nuevas opciones dentro del juego. Ahora sólo tendrás elegir la que más te guste y jugar... con todas las ventajas.

SPIDER

PLAYSTATION



NUEVO PERSONAJE

Comienza una partida y pulsa START para pausar el juego. Entonces pulsa ▲ ■ ● ▲. Si lo has hecho correctamente en vez de una araña te encontrarás manejando una pulga, que salta mejor pero es más difícil de ver. Para ser araña de nuevo, basta con que introduzcas el código otra vez. Si vuelves a pausar el juego y pulsas ▲ ✖ ✖ ✖ ● ✖ ■ ▲ ✖ ▲ ● conseguirás todas las armas y rellenar la barra de energía.

HERCULES

PLAYSTATION



Estos son los passwords para las distintas fases de HERCULES y un código que te permitirá ver todas las secuencias de video del juego.

El Desafío del Héroe: **SERPIENTE, MEDUSA, MONEDA, MEDUSA**

El Bosque del Centauro: **CENTAURO, HERCULES, MINOTAURO, ARQUERO**

Tebas: **CENTAURO, MONEDA, SERPIENTE, HERCULES**

El Cañón de la Hidra: **MONEDA, CASCO, MONEDA, SOLDADO**

El Ataque de los Cíclopes: **CASCO, PEGASO, HERCULES, ARQUERO**

Lucha de Titanes: **SOLDADO, MONEDA, MONEDA, RAYO**

Travesía del Eterno Tormento: **MEDUSA, SOLDADO, CENTAURO, PEGASO**

Torbellino de Almas: **SOLDADO, RAYO, SOLDADO, CENTAURO**

Secuencias de Vídeo: **PEGASO, RAYO, SOLDADO, CENTAURO**



EDICIONES REUNIDAS S. A.

GRUPO Z ZETA